

## UTILITY MODEL ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: 62-84485

(43) Date of publication of application : 29.05.1987

---

(51) Int. Cl. A63F 9/00

---

(21) Application number: 60-175597 (71) Applicant: TAKASAGO ELECTRIC CO.

(22) Date of filing: 14.11.1985 (72) Inventor: HAMANO JYUNICHI

---

### (54) SLOT MACHINE

#### Abstract:

PURPOSE: It is an object of a present idea to provide a new slot machine which is capable of taking a stop timing of a rotating drum by a player.

CONSTITUTION: A slot machine comprising a plurality of rotatable drums which are arranged a plurality of symbols on its periphery, stopping buttons for drum-stopping operation provided corresponding to each drum, wherein a timing giving device for giving a timing of button-operation corresponding to specific symbol position are formed on the periphery of each drum.

#### BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS

Fig.1 is a front view of a slot machine according to an embodiment of the present idea;

Fig.2 is a circuit block diagram of the slot machine;

Fig.3 and fig.4 are explanation view of indicating a symbol arrangement;

Fig.5 is explanation view indicating an embodiment of timing giving device.

1a 1b 1c . . . drum

5 . . . stopping button

15, 16 . . . mark

13 . . . symbol

# 公開実用 昭和62- 84485

⑯ 日本国特許庁(JP)

⑰ 実用新案出願公開

⑱ 公開実用新案公報(U) 昭62-84485

⑤ Int.Cl.<sup>4</sup>

識別記号

庁内整理番号

④ 公開 昭和62年(1987)5月29日

A 63 F 9/00

1 0 2

Z-8102-2C

審査請求 有 (全 頁)

⑥ 考案の名称 スロットマシン

② 実 願 昭60-175597

③ 出 願 昭60(1985)11月14日

⑦ 考 案 者 濱 野 準 一 西宮市甲子園口北町24番13号

⑧ 出 願 人 高砂電器産業株式会社 大阪市鶴見区今津北4丁目9番10号

⑨ 代 理 人 弁理士 鈴木 由 充

## 明 細 書

### 1. 考案の名称

スロットマシン

### 2. 実用新案登録請求の範囲

① 周面に複数個の絵柄が配列された回転可能な複数のドラムと、各ドラムのそれぞれに対応して設けられるドラム停止操作の停止ボタンとを備え、前記ドラムの周面には、特定の絵柄位置に対応してボタン操作のタイミングを与えるためのタイミング付与手段が形成されて成るスロットマシン。

② 前記タイミング付与手段は、特定の絵柄位置に対応して、ドラム周面にタイミングマークを付することによって形成されている実用新案登録請求の範囲第1項記載のスロットマシン。

③ 前記タイミング付与手段は、特定の絵柄位置を除く他の絵柄位置に対応して、ドラム周面に一連にタイミングマークを付することによって形成されている実用新案登録請求の範囲第1項記載のスロットマシン。

④ 前記タイミング付与手段は、全てのドラムに形成されている実用新案登録請求の範囲第1項～第3項いずれか記載のスロットマシン。

3. 考案の詳細な説明

< 考案の技術分野 >

この考案は、複数のドラムを一斉始動させた後、停止ボタンによりこれらを停止させた際、停止ライン上に並ぶ各ドラムの絵柄が所定の配列をとるか否かによりゲームの勝負を決定するスロットマシンに関する。

< 考案の背景 >

一般にスロットマシンは、周面に複数個の絵柄が配列された3個のドラムを器体内に組み込んだ構造であり、遊戯者は、各ドラムの絵柄を、器体前面に形成された絵柄表示窓を透して、見ることができるようになっている。そしてゲームの実施に際し、まず遊戯者は、メダルを投入し、ついで始動レバーを操作して各ドラムを一斉回転させ後、回転中のドラムを見て適当なタイミングで停止ボタンを押操作して、各ドラム

を順次停止させる。ところが各ドラムは、絵柄の判別が殆ど困難な速度で高速回転しているため、遊戯者はただ漠然としたタイミングで各停止ボタンを押操作せざるを得ず、遊戯者において停止ライン上に所望の絵柄を停止させるなど到底困難である。従って従来のスロットマシンでは、ゲームの勝負決定に遊戯者の技能が介入する余地が全くなく、ゲームの勝負は単なる偶然で決まることになっており、これがためにゲームの興趣に欠けるという問題があった。

#### < 考案の目的 >

この考案は、上記問題を解消するためのものであって、遊戯者において回転ドラムの停止タイミングをとることが可能な新規なスロットマシンを提供することを目的とする。

#### < 考案の構成および効果 >

上記目的を達成するため、この考案のスロットマシンでは、周面に複数個の絵柄が配列された回転可能な複数のドラムと、各ドラムのそれぞれに対応して設けられるドラム停止操作の

停止ボタンとを備え、前記ドラムの周面には、特定の絵柄位置に対応してボタン操作のタイミングを与えるためのタイミング付与手段を形成することにした。

この考案によれば、ドラム回転中において特定絵柄が絵柄表示窓を通過する都度、前記タイミング付与手段によって停止ボタンの操作タイミングが遊戯者に与えられるから、遊戯者はこのタイミングに応じて停止ボタンを押操作することができ、遊戯者において停止ライン上に所望の絵柄を停止させることが可能となった。これによりゲームの勝負決定に遊戯者の技能が介入する余地が生じることとなり、単なる偶然でゲームの勝負が決まった従来例と比較して、ゲームの興趣を大幅に向上できるなど、考案目的を達成した顕著な効果を奏する。

#### < 実施例の説明 >

第1図は、3個のドラム1a, 1b, 1cを持つスロットマシンを示し、器体2の前面に絵柄表示窓3、メダル投入口4、3個の停止ボタ

ン 5、始動レバー 6、メダル放出皿 7 がそれぞれ配設される他、適所に投入メダル数表示ランプ 8 a ~ 8 e、ドラム停止表示ランプ 9 a ~ 9 c、ボーナスゲーム表示ランプ 10、ゲーム終了表示ランプ 11 などの各種表示ランプや、メダル払出枚数表示器 12 などの数字表示器が設けられている。

絵柄表示窓 3 は、各ドラム 1 a、1 b、1 c の絵柄を 1 乃至複数本の停止ライン（図示例では 5 本）に沿い整列して表示する部分であり、器体 2 内に並列配備された 3 個のドラム 1 a、1 b、1 c が回転する状態を透視できると共に、ドラム停止時には、各ドラム周面の 3 駒分の絵柄を器外より確認できるようになっている。前記停止ラインは、投入メダルが 1 枚のとき、中央の停止ライン  $L_1$  が、また投入メダルが 2 枚のときは、上、中、下の各停止ライン  $L_2$ 、 $L_1$ 、 $L_3$  が、さらに投入メダルが 3 枚のときは、上、中、下、斜めの各停止ライン  $L_2$ 、 $L_1$ 、 $L_3$ 、 $L_4$ 、 $L_5$  が、それぞれ有効とな

り、これら停止ライン上に所定の絵柄が並ぶことにより、所定配当のメダルが放出される。

前記始動レバー6は、3個のドラム1a, 1b, 1cを一斉始動させるためのものであり、また3個の停止ボタン5は、対応する各ドラム1a, 1b, 1cを1個ずつ停止させるためのものである。

上記各ドラム1a, 1b, 1cは、周面に複数の絵柄が配列されたものであるが、この考案では、入賞に関わる特定の絵柄（特にボーナスゲームに関わる特定の絵柄）の位置に対応して、前記停止ボタン5の操作タイミングを与えるためのタイミング付与手段を形成している。なお前記ボーナスゲームは、例えば第3図に示す如く、有効化された停止ライン（この場合、L<sub>1</sub>）上に、特定の絵柄13の配列（図示例では、「7」の絵柄が3個並ぶ配列）が生じたときに与えられるもので、以後、投入メダル1枚につき1個のドラムを停止でき、もし停止ラインL<sub>1</sub>上に、第4図に示すような他の特定の絵柄14



(図示例では、「SSS」の文字を有する絵柄)が停止したとき、入賞となって高配当のメダルが放出される。このボーナスゲームは、合計12回(4サイクル)の停止操作が実行されたときか、合計6回の入賞があったときに、終了する。

第5図は、ドラム1a(他のドラム1b,1cも同様)の周面に配列される絵柄の一例を示したものであり、このうちボーナスゲームに関わる「7」の絵柄13には、この考案の特徴をなす前記タイミング付与手段が形成されている。

第5図(1)は、前記絵柄13の位置に対応してドラム1aの周面両縁に縦線状のマーク15、15を1周につき1ヶ所付することによって、また第5図(2)は、前記絵柄13以外の位置に対応してドラム1aの周面中央部に縦線状のマーク16を一連に付することによって、それぞれタイミング付与手段を形成したものである。さらに第5図(3)は、前記絵柄13の背景部のみに適当な色彩(図中、斜線17で示す)を1周につき1ヶ所施すことによって、また第5図(4)は、

前記絵柄 1 3 以外の絵柄の背景部に適当な色彩（図中、斜線 1 8 で示す）を施して前記絵柄 13 の背景部のみを白ぬきにすることにより、それぞれタイミング付与手段を形成したものである。

なおこの考案のタイミング付与手段は、上記の各実施例に限らず、たとえば特定絵柄を他の絵柄より大きくするなど、ドラム回転時において、ボタン操作のタイミングを与えることができるものであれば、適宜の態様を採択できる。

第 2 図は、上記スロットマシンの回路構成例を示す。図中、センサ 1 9 はメダルの投入有無等を検出し、絵柄検出部 2 0 は絵柄表示窓 3 に位置する各ドラム 1 a, 1 b, 1 c の絵柄を検出し、停止ボタン 5 は、それぞれドラムの回転を停止させる。またモータ制御部 2 1 は、各ドラム回転用のパルスモータの作動を制御し、メダル計数部 2 2 は投入メダルや払出メダルの枚数を計数する。さらに音声発生部 2 3 はゲームの効果音等を発生し、ランプ制御部 2 4 は前記各種ランプの点灯動作を制御する。これら入出



力部は、インタフェース 25、26 を介して  
CPU (Central Processing Unit) 27 に接続  
され、CPU 27 は ROM (Read Only Memory)  
28 のプログラムを解読実行し、また RAM  
(Random Access Memory) 29 より必要なデー  
タを読み出して各種演算や処理を実行すると共  
に、前記各入出力部の動作を一連に制御する。

しかして遊戯者がメダル投入口 4 へメダルを  
投入した後、始動レバー 6 を操作すると、3 個  
のドラム 1a, 1b, 1c が一斉に回転し、各  
ドラムの回転状態は、絵柄表示窓 3 を透して、  
見ることができる。この場合、各ドラムには、  
例えば第 5 図(1)に示すようなマーク 15, 15  
が付されて、タイミング付与手段が形成されて  
いるから、このマーク 15 が絵柄表示窓 3 を通  
過する毎に、遊戯者はマーク 15 の通過を感じ  
取ることができ、これにより停止ボタン 5 の操  
作タイミングを得ることができる。

かくして遊戯者が、適宜タイミングで 3 個の  
停止ボタン 5 を順に押操作すると、各ドラム

1 a, 1 b, 1 c の回転が停止し、絵柄表示窓 3 に各ドラムの絵柄が整列状態で表示される。この絵柄配列が所定の配列をとるとき、入賞となってそのゲームは「勝」となり、所定の配当のメダルがメダル放出口 7 へ放出される。また絵柄表示窓 3 に、前記第 3 図の絵柄配列が現れると、ボーナスゲームの権利が得られ、以後のゲームで高配当のメダルを期待できる。

#### 4. 図面の簡単な説明

第 1 図はこの考案の実施にかかるスロットマシンの正面図、第 2 図はその回路ブロック図、第 3 図および第 4 図は絵柄配列を示す説明図、第 5 図はタイミング付与手段の実施例を示す説明図である。

1a, 1b, 1c ……ドラム

5 ……停止ボタン

13 ……絵柄

15, 16 ……マーク

実用新案登録出願人

高砂電器産業株式会社

代理人 弁理士

鈴木 由 充



図1

この考案の実施にかかるスロットマシンの正面図

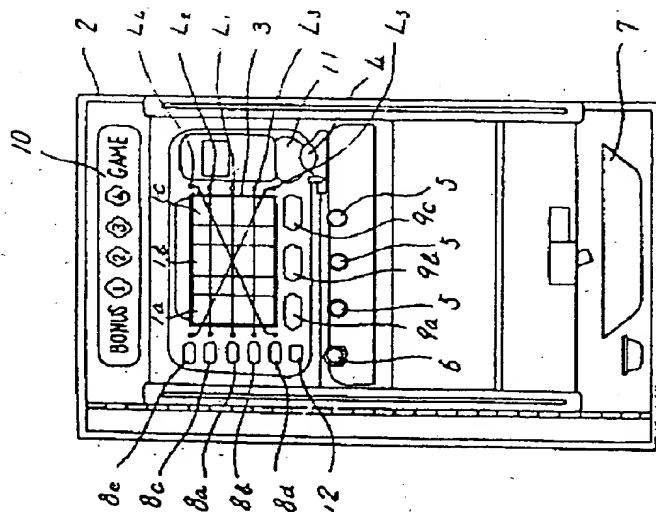


図2

回路ブロック図

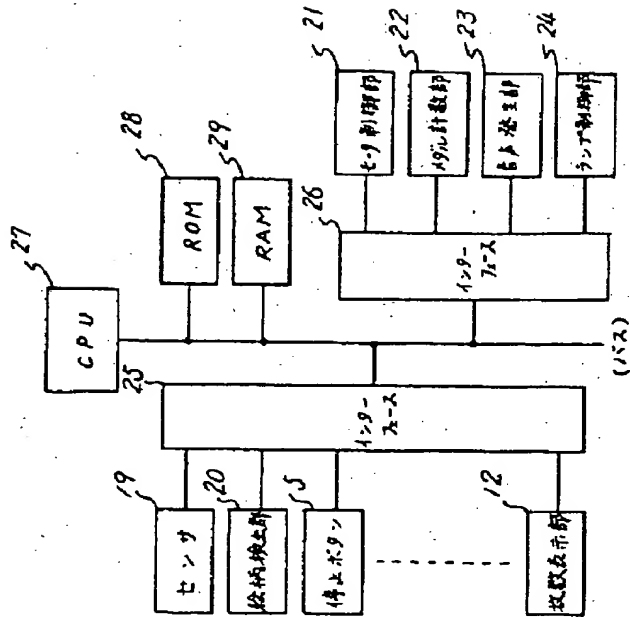


図3

検知配列を示す説明図

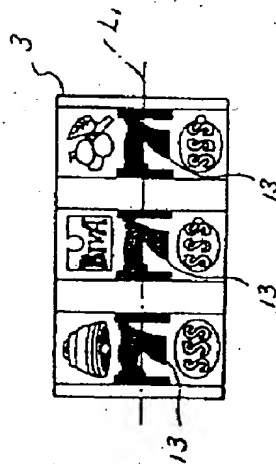
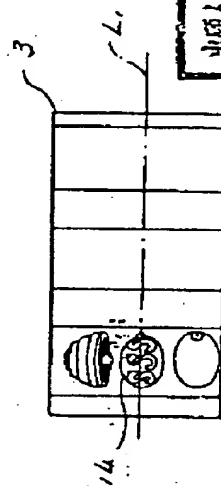


図4

検知配列を示す説明図



1a, 1b, 1c ... ドラム

5 ... 停止ボタン

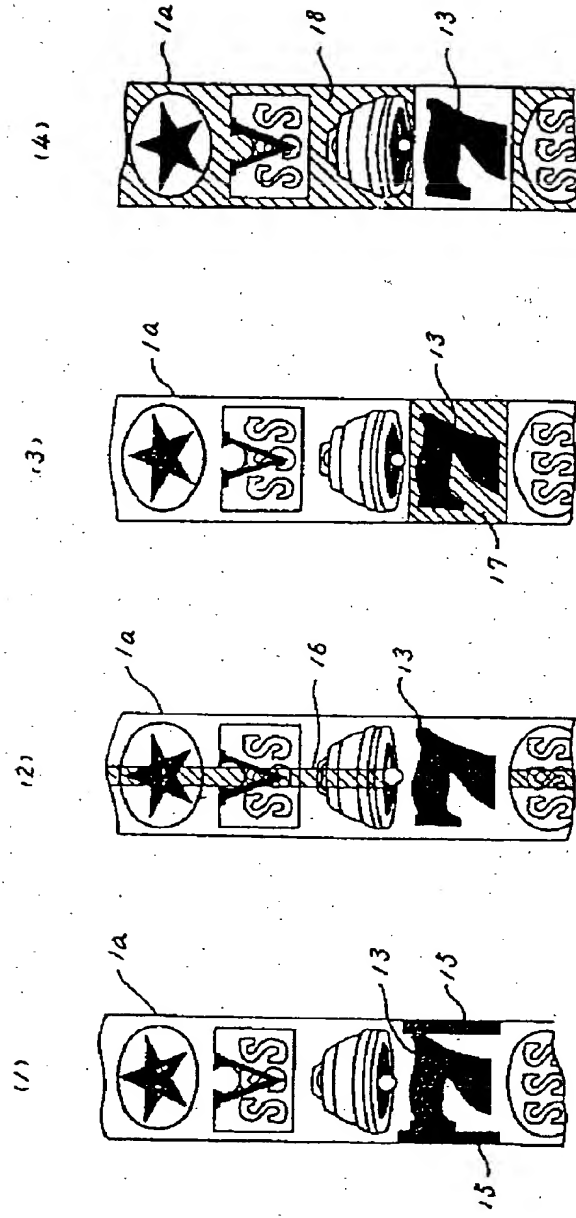
13 ... 検知

15, 16 ... マーカ

実用62-84485

出願人の氏名	高砂電器産業株式会社
代理人	鈴木由起

図5 打子線の実施例を示す説明図



英図62-84485

出願人の氏名	高砂電器産業株式会社
代理人	弁護士 鈴木 由

1111

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☒ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☒ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☒ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**